

بحث بعنوان

إستراتيجية التعلم باللعب عند المرحلة الأساسية

(الصف التاسع)

إعداد المعلم :

محمد إبراهيم أبو حديد

بإشراف :

الدكتور علي غبن

مدرسة :

ذكور الطالبية الإعدادية

المقدمة :

الحمد لله رب العالمين ، والصلاة والسلام على سيدنا محمد المبعوث رحمة وهدى للعالمين وبعد ...

قد وفقني الله في هذه الوريقات إلى أن أدرس إستراتيجية التعلم باللعب عند المرحلة الأساسيـة- الصف التــاسع -التي تناولت المواضيع الآتية : مفهوم اللعب واللعبة ، ومفهوم إستراتيجية التعلم باللعب وأهمية اللعب في التعليم ، وسمات الألعاب التربوية ، ودور المعلم في إستراتيجية التعلم اللعب ، وخطوات اختيار اللعبة ، ومراحل إستراتيجية التعلم باللعب وأمثلة تطبيقية على التعلم باللعب من خلال تجربتي ومعوقات التعلم باللعب .

والسبب في تناول الموضوع أنني كنت أقرأ الأبحاث والكتب التي تناولت إستراتيجية التعلم باللعب ، مما لفت انتباهي أن أغلب الأبحاث والكتب تتحدث عن التعلم باللعب عند المرحلة الأساسية- دون الصف السادس - وما قبل الأساسية حيث إنّ " موضوع اللعب يرتبط مع الإنسان في مختلف مراحله العمرية "(1) فلا يمكن تجاهل أن التعلم باللعب يُعد مطلبًا أساسيًا في المرحلة الأساسية العليا .

وفي هذا البحث سأتحدث عن تجربتي في التعلم باللعب عند المرحلة الأساسية العليا -الصف التاسع- في مدرسة ذكور الطالبية الإعدادية وسأوثق هذا الموضوع بالصور التي تم التقاطها وهم يمارسون التعلم من خلال اللعب .

---

1. ذيب ، شاهر ، استراتيجيات التدريس .

مفهوم اللعب واللعبة :

وقد عرف اللعب محمد " هو نشاط موجه أو غير موجه ، يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات ، يمارس فرديا أو جماعيا ويتم فيه استغلال طاقة الجسم الذهنية والطاقة الجسمية .... ولا يهدف إلّا إلى الاستمتاع ، وقد يخدم وظيفة التعلم " .(1)

وعرف شاكر " مجموعة من الأنشطة العقلية والجسمية المنظمة والهادفة والتي تقوم كفاية في ذاتها ، وعادة ما يؤديها الفرد تحت إشراف متخصص من أجل تحقيق متعة ذاتية للفرد " .(2)

وعرف الحيلة " غذاء الطفل للنماء العقلي والاجتماعي والخلقي والجسمي ، يقدم له على شكل نشاط أو حركة أو عمل حر " .(3)

وعرف نبيل " هو الحياة لدى الأطفال يتعلمون من خلاله ، وبه يحققون مطالب النمو وحاجاته فلا يمكن الاستغناء عنه " . (4)

وعرف شاهر " نشاط جسدي أو عقلي يمارسه الأفراد أو الجماعات من أجل تحقيق المتعة والتسلية " .(5)

---

1. أحمد ، محمد ، علم نفس اللعب .
2. عطية ، شاكر وآخرين ، معجم علم النفس .
3. الحيلة ، محمد ، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها .
4. عبد الهادي ، نبيل ، سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الطفل .
5. ذيب ، شاهر ، استراتيجيات التدريس .

وعرف الحريري " هو الوسيلة التي تنتجها الطبيعة في تربية الطفل وإعداده للحياة " .(1)

واللعبة : كل ما يلعب به مثل الشطرنج والنرد والدمية ونحوها يلعب به ، ألعب الصبي : جعله يلعب .(2)

وعرف نبيل " نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين بحسب قواعد مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها .... مما تقضي إلى البهجة " . (3)

نستنتج مما سبق ذكرهُ أن اللعب هو : نشاط موجه يقوم به شخص أو مجموعة من الأشخاص بهدف المتعة والتسلية .

---

1. الحريري ، رافد ، الألعاب التربوية وانعكاسها على تعلم الطفل .
2. باب (لعب) .
3. عبد الهادي ، نبيل ، سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الطفل .

مفهوم أسلوب التعلم باللعب :

عرف الغامدي التعلم اللعب " بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسدية والوجدانية ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية " .(1)

وعرف Najidi " إستراتيجية تعلم وتعليم تستثمر الإمكانيات الهائلة للذهن والعقل الإنساني ، وتسمح للطلبة بممارسة الأنشطة التعليمية وتوظيف أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة ومبادئ العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم وتحقق لهم في الوقت نفسه المتعة والتسلية والمرونة في مواقف التعلم " (2)

وعرف أحمد " ذلك النشاط الموجه أو غير الموجه ، الذي يقوم به الطالب من أجل المتعة والمرح والتسلية أثناء التعلم ، ويسهم في سلوكه وشخصيته في جميع جوانبها الانفعالية ، والتربوية والاجتماعية " .(3)

ويمكن تعريف أسلوب التعلم باللعب :هو نشاط موجه من قبل المعلم لمجموعة من الطلاب داخل الغرفة الصفية أو المدرسة ،ويكون هدفه أخذ المعلومة من خلال اللعب والتسلية ، وتمكينهم منها بشكل غير مباشر .

1.الغامدي ، فهد ، مقال التعلم باللعب .

2. Najidi , w . and Sweller ,Cognitive load and the imagination effect.

3. مفلح ، أحمد ، أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب .

أهمية اللعب في التعليم :

قد عمدت مناهج التربية والتعليم بتوظيف اللعب سواء أكان في أنشطتها التعليمية ، أو من خلال الكتب المدرسية ، لما له من أهمية فاللعب :

1. **يجعل للتعلم متعة وبهجة .**
2. **ينمي الثقة بالنفس لدى الطلبة حال فوزهم .**
3. **يجعل الغرفة الصفية مليئة بالتفاعل والإيجابي .**
4. **يعلم الطلبة الالتزام وإتباع القواعد .**
5. **ينمي الدافعية للتعلم أثناء اللعب .**
6. **تشويق المتعلم للتعليم .**
7. **إثارة روح التنافس بين المتعلمين .**
8. **تنمية روح التعاون داخل الفريق أو المجموعة .**
9. **تعمل على تكوين علاقات اجتماعية جيدة بين الطلبة .**
10. **يعمل على تمكين الطلبة من المعلومة بشكل غير مباشر .**
11. **يعمل على تفريغ الطاقات لدى الطلبة .**

سمات الألعاب التربوية : [1]

تتميز الألعاب التربوية بسمات عدة نذكر منها ما يأتي :

1. **أنشطة جسدية أو عقلية أو كلاهما تكسب المتعلم السلامة الجسدية والعقلية .**
2. **الألعاب التربوية ألعاب فردية أو جماعية يمارسها المتعلم منفردا أو مع جماعات .**
3. **السرعة في الإنجاز والدقة في الممارسة للوصول إلى درجة الاحتراف أو الإتقان في إحدى الألعاب والتميز فيها .**
4. **تحويل المعارف البسيطة إلى معلومات دقيقة ومن ثم إلى أنظمة وقوانين منضبطة .**
5. **تجعل المتعلم في حركة دائمة ويقظة مستمرة .**
6. **ترجمة المعرفة العلمية والثقافية إلى الألعاب تميل إليها النفوس بالاستعداد والفطرة .**
7. **تهذيب النفوس وتعديل السلوك بأنظمتها وقوانينها المعتمدة والمبثوثة في جميع المناهج والكتب المدرسية .**

1.ذيب ، شاهر ، استراتيجيات التدريس .

دور المعلم في إستراتيجية التعلم باللعب :

يلعب المعلم دورًا هامًا في إستراتيجية التعلم باللعب حيث إن دورهُ يكمن في :

1. **الإرشاد والتوجيه ، وإثارة الدافعية وضبط سير النشاط .**
2. **العمل على توضيح قواعد اللعبة .**
3. **التخطيط السليم لربط اللعبة بأهداف الدرس .**
4. **ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار .**
5. **تقديم النصائح والإرشادات في الوقت المناسب ، وإذا استدعى الأمر .**
6. **التمهيد للعبة قبل تنفيذها لإثارة الدافعية لدى الطلبة .**
7. **العدل في نتائج اللعبة وعدم التحيز لأي فئة .**
8. **التعزيز اللفظي للطلبة .**
9. **خلق روح التنافس بين الطلبة أو المجموعة .**
10. **يجعل للعبة متعة وبهجة .**

خطوات اختيار اللعبة :

عند اختيار اللعبة لاستخدامها في الموقف التعليمي ، يجب علينا السير وفق تخطيط واعٍ ، واتخاذ الخطوات الآتية :

1. **تناسب اللعبة مع المرحلة التعليمية .**
2. **معرفة جوانب الأمن والسلامة ومواطن الخطورة والابتعاد عنها.**
3. **اختيار البيئة أو المكان المناسب لها .**
4. **أن تساعد اللعبة على تحقيق الهدف التعليمي .**
5. **أن تكون هذه اللعبة مثيرة وممتعة .**
6. **أن تلبي احتياجات الطلبة .**
7. **أن تراعي الفروق الفردية والتمايز والتفاوت بين المتعلمين .**

مراحل إستراتيجية التعلم باللعب : [1]

تشمل مراحل إستراتيجية التعلم باللعب على المراحل الآتية :

المرحلة الأولى : الإعداد : وتشمل على :

1. التعرف على اللعبة من جميع جوانبها ، المواد ، وقانون اللعبة وآلية استخدام اللعبة ، والوقت الذي تحتاجه اللعبة ، ومدى ارتباطها بالمادة التعليمية .
2. تجريب اللعبة قبل دخول الصف .
3. تهيئة المكان المناسب للعبة ، وتحديد الوقت المناسب .
4. شرح قواعد اللعبة للطلبة ، مع التأكيد على الأهداف التي يجب عليهم أن يكتسبوها .

المرحلة الثانية : التنفيذ

1. التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة ، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للطلبة .
2. إعطاء الطالب الفرصة كي يصل إلى الهدف المطلوب .
3. عدم الموازنة بين الطلبة ، لأن لكل طالب صفات وقدرات واحتياجات خاصة به ، وعلى المعلم أن يراعي الفروق الفردية بين الطلبة .

---

1. مفلح ، أحمد و محمد ، خالد ، أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب .

4. **المناقشة السلسة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة ، والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول ، وأسباب خسارة الفريق الثاني ، والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز باللعبة .**

المرحلة الثالثة : التقييم

يتشارك المعلم مع الطلبة في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة والابتعاد عن الأمور التي تقلل من جهود الطلبة .

المرحلة الرابعة : المتابعة

في هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة الطلبة للتعرف إلى الخبرات التعليمية التي اكتسبوها .

أمثلة تطبيقية على الألعاب التربوية من خلال تجربتي :

لقد قمتُ بإعداد مجموعة من الألعاب التربوية ، حيث تم تطبيقها على المرحلة الأساسية العليا – الصف التاسع – في مدرسة ذكور الطالبية الإعدادية ، وسنذكر منها على سبيل المثال :

أولا : لعبة المكعبات .





الإجراءات :

- توزيع الطلبة إلى مجموعات.
- تهيئة البيئة الصفية بما يتناسب مع النشاط.
- توزيع المكعبات على المجموعات، ويكتب على المكعبات الإعراب .

التنفيذ :

تعريف الطلبة باللعبة ، وقواعدها ، وآلية تطبيقها ، وتهيئة المكان ، ثم يطرح المعلم سؤال على المجموعات ، وتبدأ المجموعات بترتيب المكعبات بحسب الإعراب، والمجموعة الأسرع تأخذ نقطة، وينحصر دور المعلم في الإرشاد والتوجيه وإثارة الدافعية وضبط سير النشاط .

أهداف اللعبة :

1. تنمي التعاون الجماعي بين الطلبة .
2. زيادة الدافعية للتعلم .
3. اكتساب المهارة الحركية .
4. تعزيز التنافس الإيجابي .
5. تمني مهارة الترتيب الصحيح .

ثانيا : لعبة الحية والسلم .



الإجراءات :

- تقسيم الطلبة إلى مجموعات .
- تهيئة البيئة الصفية بما يتناسب مع اللعبة .
- تعريف الطلبة بقوانين اللعبة.

التنفيذ :

تعريف الطلبة باللعبة ، وقواعدها ، وآلية تطبيقها ، وتهيئة المكان ، ثم نبدأ اللعبة برمي حجر النرد ويأخذ الطالب السؤال إلى المجموعة ، فإن أجاب ينتقل إلى المرحلة التي بعدها ، وإن لم يتمكن من الإجابة يبقى مكانه ، ويتخلل هذا المشهد التحفيز والتشجيع من قبل أفراد المجموعة والمعلم .



أهداف اللعبة :

1. تعزيز التنافس الإيجابي بين الطلبة .
2. تنمي التعاون لدى المتعلمين .
3. زيادة الدافعية للتعلم .
4. خلق روح الفرح والسرور .



ثالثا : لعبة الصراحة .



الأدوات :

- زجاجة ماء فارغة .

- اللوح القلم .

الإجراءات :

- تعريف الطلبة بقواعد اللعبة .

- تهيئة البيئة الصفية بما يتناسب مع النشاط .

- تقسيم الطلبة إلى مجموعات .

التنفيذ :

تعريف الطلبة باللعبة ، وقواعدها ، وآلية تطبيقها ، وتهيئة المكان، ثم يقف الطلبة - الذين تم اختيارهم من المجوعات – مشكلين دائرة وفي مركز الدائرة يجلس طالب يحمل زجاجة بيده – وقد يكون الطالب الذي يتم اختياره ليجلس في مركز الدائرة من أصحاب ذوي الاحتياجات الخاصة - يحرك الطالب الزجاجة التي بيده على شكل دائرة وعند توقف رأس الزجاجة باتجاه أحد الطلبة يكون السؤال له، ويطرح السؤال على الطالب الذي أمامه وفي حالة الإجابة يبقى ، وفي حالة عدم تمكن الطالب من الإجابة يخرج وتستمر حتى يبقى طالب واحد ، ويتم تكريم الطالب الفائز .



أهداف اللعبة :

1. زيادة الدافعية للتعلم .
2. خلق روح التنافس الإيجابي .
3. ينمي التفكير والبحث والطرح .
4. تنمي مهارة طرح الأسئلة .



رابعا : لعبة إثارة التفكير .

الإجراءات :

1.توزيع الطلبة إلى مجموعات .

2. تعريف الطلبة بقواعد اللعبة .

3. تهيئة البيئة الصفية بما يتناسب مع النشاط .

4. لصق الرسومات على اللوح أمام الطلبة .

التنفيذ :

تعريف الطلبة باللعبة ، وقواعدها ، وآلية تطبيقها ، وتهيئة المكان، ثم بعد التعريف باللعبة ، ولصق الرسومات على اللوح يطلب من الطلبة تأمل اللوحات ، والتفكير فيها ووصفها بأقل عدد من الكلمات ، ويكون الوصف مطابقا للصورة ، وأقرب وصف يتم تدوينه على اللوح مع اسم المجموعة وبعد الانتهاء يتم تكريم المجموعة الأكثر نقاط .

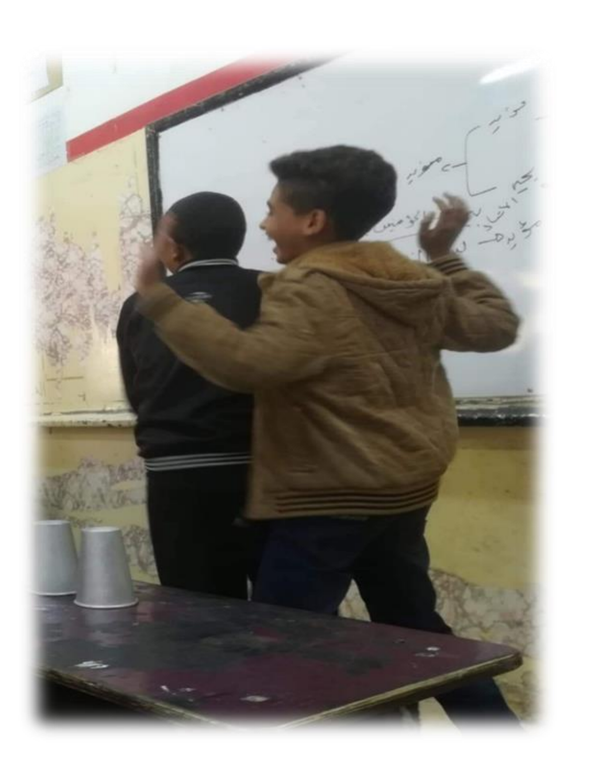


أهداف اللعبة :



1. **ينمي التفكير والبحث .**
2. **تتيح الفرصة للطلبة للتعبير عن أفكارهم .**
3. **إثارة الأفكار وفن الاستماع .**
4. **نمو المفردات اللغوية .**
5. **مهارة ترتيب الأفكار .**
6. **تنمي التعاون الجماعي .**
7. **تعزز أسلوب النقاش والحوار .**

خامسا : لعبة الكاسات .



الإجراءات:

- توزيع الطلبة إلى مجموعات.
- تعريف الطلبة بقواعد اللعبة.
- تهيئة البيئة الصفية بما يتناسب مع النشاط.
- ترتيب الكاسات على الطاولة وتشمل الكاسات على الإعراب بما يتناسب مع موضوع الدرس.

التنفيذ :



تعريف الطلبة باللعبة ، وقواعدها ، وآلية تطبيقها ، وتهيئة المكان ثم يتم إخراج طالبين ، ويقوم المعلم بكتابة سؤال على اللوح، ويشرع الطالبان بحل السؤال ،وذلك من خلال ترتيب الكاسات التي تم إعدادها مسبقا والتقيد بزمن محدد ، والعمل على حصر أسماء الفائزين وتوزيع الجوائز.

أهداف اللعبة :

1. يعزز التنافسي الإيجابي بين الطلبة .
2. مهارة الترتيب الصحيح .
3. تنمي مهارة الإدراك الملاحظة لحل السؤال .
4. اكتساب المهارة الحركية .



سادسا : بالون الماء .



الأدوات :

- بالون ماء .
- سلة
- لاصق
- ورق يكتب عليه الأمثلة

الإجراءات :

- توزيع الطلبة إلى مجموعات .
- تعريف الطلبة بقواعد اللعبة .
- تهيئة البيئة الصفية بما يتناسب مع النشاط .
- لصق الأمثلة على بالون الماء .



التنفيذ :

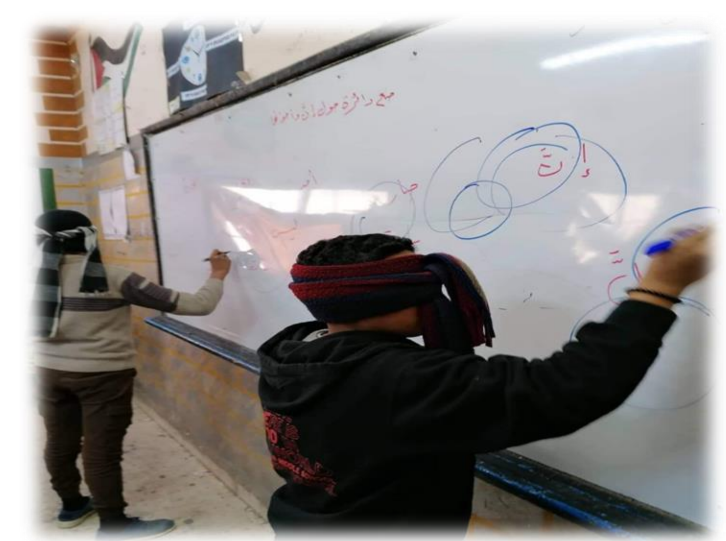
تعريف الطلبة باللعبة ، وقواعدها ، وآلية تطبيقها ، وتهيئة المكان ، ثم نقوم بملء البالون بالماء ولصق الأمثلة على بالون الماء ، ويقوم الطلبة بحمل بالون الماء ، والنظر إلى المثال المكتوب عليه ، ووضعه في السلة المناسبة دون أن ينفزر البالون ، وهذه اللعبة يفضل أن تكون في ساحة المدرسة .

أهداف اللعبة :

1. اكتساب المهارة الحركية .
2. خلق روح التعاون الإيجابي بين الفريق .
3. خلق روح التنافس الإيجابي .
4. زيادة الدافعية للتعلم ، وخلق روح الفرح والسرور .



أمثلة أخرى على الألعاب التربوية :





لعبة الموجه



لعبة الأسئلة المخفية

لقد تبين من خلال تجربتي بنجاح إستراتيجية التعلم باللعب عند المرحلة الأساسية العليا - الصف التاسع – حيث يثبت لي بأنها ليست مقتصرة على طلبة المرحلة الأساسية الدنيا ، بل يمكن استثمارها مع جميع المراحل العمرية ضمن أطر محدود .

معوقات التعلم باللعب :

توجد معوقات للتعلم باللعب نذكر منها على سبيل المثال :

1. **قصر زمن الحصة .**
2. **نقص في الأدوات .**
3. **تحتاج إلى وقت لإعدادها .**
4. **الخوف من فقد السيرة على الطلبة .**
5. **عدد المتعلمين في الغرفة الصفية .**
6. **ضيق المكان أو الغرفة الصفية الذي تنفذ به اللعبة .**
7. **التردد في استخدام التعلم باللعب والاكتفاء بالتعلم التقليدي .**
8. **عدم معرفة المعلمين باستخدام إستراتيجية التعلم باللعب .**
9. **المفاهيم الخاطئة عند البعض ، حيث يعتبر اللعب بالمدرسة أسلوب فاشل ، وذلك بسبب تعلمهم عن طريقة التعلم التقليدي .**

التوصيات والمقترحات :

مما سبق يتضح لنا أهمية التعلم باللعب في جميع المراحل العمرية ، ويمكن تقديم التوصيات الآتية :

1. **تفعيل إستراتيجية التعلم باللعب ، ولا تقتصر على فئة عمرية محددة من الطلبة .**
2. **دعم استراتيجيات التعلم باللعب ، وتنفيذ دورات للتعرف عليها وكيفية تطبيقها .**
3. **حث المعلمين على استخدام إستراتيجية التعلم باللعب وعدم إهمالها والاكتفاء بالتعلم التقليدي .**
4. **توفير الأدوات اللازمة لتسهيل استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في المدارس .**

الفهرست

المراجع والمصادر :

- ذيب ، شاهر ، استراتيجيات التدريس ، دار المعتز .
- صوالحة ، محمد ، علم نفس اللعب ، دار المسيرة ، ط 5 .
- عطية ، شاكر ، وآخرين ، معجم علم النفس ، دار النهضة العربية ، ط 1 .
- الحيلة ، محمد ، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها ، دار المسيرة .
- عبد الهادي ،نبيل سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الطفل ، دار وائل للنشر ، ط 1 .
- مجمع اللغة العربية ، المعجم الوسيط ، لعب، مكتبة الشروق الدولية ،ط 4 .
- الحريري ، رافد ، الألعاب التربوية وانتكاستها على تعلم الطفل ، دار المناهج 2012 .
- الغامدي ، فهد ، مقال التعلم باللعب ، الشبكة الإلكترونية ،السعودية 2009 .
- مفلح ، وخالد ، أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب ، مجلة الجامعة الأردنية 2018 .
- Najidi , w . and Sweller , J .2012 Cognitive load and the imagination effect .Cognitive Psychology .18 (1) ,857-575.